

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG LOGO DAN DESAIN KEMASAN UMKM *YUREÉ CONCEPT* UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS VISUAL MEREK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh
PUTRI TRI WARDANI
NIM: 2290472087

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS (Konsentrasi Multimedia)
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ULANG LOGO DAN KEMASAN UMKM
YUREÉ CONCEPT UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS
VISUAL MEREK

Penulis : Putri Tri Wardani
NIM : 2290472087
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 16 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Juhaedi, S. Pd., M.Si.
NIP. 198801212020121006

Anggota 1



Alman, S.Si., M.Si.
NIP. 196706292024211008

Anggota 2



Ahmad Irfan Abdullah, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198404072019031007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ULANG LOGO DAN DESAIN
KEMASAN UMKM YUREÉ CONCEPT UNTUK
MEMPERKUAT IDENTITAS VISUAL MEREK

Penulis : Putri Tri Wardani
NIM : 2290472087
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain

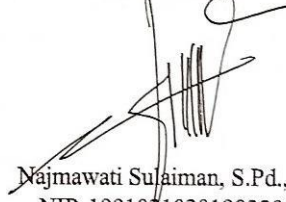
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Makassar, 7 Juli 2025

Pembimbing 1



Ahmad Irfan Abdullah, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198404072019031007

Pembimbing 2



Najmawati Sulaiman, S.Pd., M.Si.
NIP. 199102102019032013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Tri Wardani
NIM : 2290472087
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **PERANCANGAN ULANG LOGO DAN DESAIN KEMASAN UMKM YUREÉ CONCEPT UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS VISUAL MEREK adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bila mana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 07 Juli 2025

Yang menyatakan,



Putri Tri Wardani

NIM: 2290472087

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Tri Wardani
NIM : 2290472087
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: PERANCANGAN ULANG LOGO DAN DESAIN KEMASAN UMKM YUREÉ CONCEPT UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS VISUAL MEREK beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Makassar, 07 Juli 2025

kan,

Putri Tri Wardani
NIM: 2290472087

ABSTRACT

Yureé Concept is a local MSME brand in the fashion industry that provides custom-made women's clothing services. However, its previous visual identity system did not yet reflect the brand's unique philosophy, namely the symbolic meaning of "kain yure" as a representation of strength and luxury. This redesign aims to refine the visual identity system of Yureé Concept, covering logo and packaging elements while retaining pink as the primary color. The theories used in this design include graphic design principles as a medium of visual communication, the concept of visual identity systems, logo and packaging elements, as well as relevant branding strategies for MSME actors. The design process uses a design thinking approach consisting of the stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The final output includes a new logo, packaging designs, supporting elements (hang tag and thank-you card), and brand guidelines to ensure consistency in applying the visual identity. This redesign received positive feedback from the owner of Yureé Concept for successfully representing the brand's character more strongly.

Keywords: *visual identity, logo redesign, packaging design, MSMEs, Yureé Concept*

ABSTRAK

Yureé Concept merupakan merek UMKM lokal yang bergerak di bidang fashion dan menyediakan layanan pembuatan pakaian wanita secara khusus (custom-made). Namun, sistem identitas visual sebelumnya belum merepresentasikan filosofi unik dari brand, yaitu makna simbolis "kain yure" sebagai representasi kekuatan dan kemewahan. Perancangan ulang ini bertujuan untuk menyempurnakan sistem identitas visual Yureé Concept yang mencakup elemen logo dan kemasan, dengan tetap mempertahankan warna pink sebagai warna utama. Teori yang digunakan dalam perancangan ini mencakup prinsip-prinsip desain grafis sebagai media komunikasi visual, konsep sistem identitas visual, elemen logo dan kemasan, serta strategi branding yang relevan bagi pelaku UMKM. Proses perancangan menggunakan pendekatan design thinking yang terdiri dari tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil akhir berupa logo baru, desain kemasan, elemen pendukung (label gantung dan kartu ucapan terima kasih), serta panduan identitas merek (brand guidelines) untuk memastikan konsistensi penerapan identitas visual. Perancangan ulang ini mendapat respon positif dari pemilik Yureé Concept karena dinilai berhasil merepresentasikan karakter brand dengan lebih kuat.

Kata kunci: *identitas visual, perancangan ulang logo, desain kemasan, UMKM, Yureé Concept*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini berawal dari observasi penulis terhadap tantangan UMKM lokal dalam membangun identitas visual yang kuat. Melalui observasi langsung dan dialog dengan pemilik *Yureé Concept* mengungkap bahwa inkonsistensi desain logo dan kemasan melemahkan daya saing merek. Hal ini mendorong penulis sebagai desainer, untuk mengusulkan solusi penyempurnaan identitas. Sehingga, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Ulang Logo Dan Desain Kemasan *Yureé Concept* Untuk Memperkuat Identitas Visual Merek”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., selaku Koordinator Program Studi Multimedia
6. Ahmad Irfan Abdullah, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing I
7. Najmawati Sulaiman, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. UMKM *Yureé Concept* sebagai klien.

10. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis, yang selalu menjadi sumber kekuatan, memberikan kasih sayang, dukungan tanpa henti, serta doa yang tulus dalam setiap langkah selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
11. Teman-teman terdekat, yang senantiasa menemani, menyemangati, dan menjadi tempat berbagi selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Jay dan anggota ENHYPEN, yang melalui musik, konten, dan semangat mereka telah menjadi hiburan sekaligus penyemangat selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 20 April 2025

Penulis,



Putri Tri Wardani

NIM 2290472087

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIASI	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Perancangan Ulang (<i>Redesign</i>).....	8
B. Desain Grafis sebagai Media Komunikasi Visual.....	8
C. Identitas Visual.....	16
D. Logo.....	25
E. Kemasan.....	26
F. UMKM.....	28
G. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	29
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	31
A. Data/ Objek Penulisan.....	31
B. Teknik Pengumpulan Data	32
C. Ruang Lingkup	33
D. Langkah Kerja.....	35
BAB IV PEMBAHASAN	40
A. <i>Empathize</i> (Memahami kebutuhan pengguna).....	40

B. <i>Define</i> (Merumuskan masalah desain)	49
C. <i>Ideate</i> (Menghasilkan ide solusi)	51
D. <i>Prototype</i> (Membuat purwarupa visual).....	59
E. <i>Test</i> (Mengevaluasi hasil).....	75
BAB V PENUTUP	85
A. Simpulan	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Keseimbangan Simetris	10
Gambar 2 Keseimbangan Asimetris	11
Gambar 3 Keseimbangan Radial.....	11
Gambar 4 Titik Fokus (<i>Focal Point</i>)	12
Gambar 5 Hirarki Visual (<i>Visual Hierarchy</i>)	13
Gambar 6 Kontras (<i>Contrast</i>).....	13
Gambar 7 Irama (<i>Rhythm</i>)	14
Gambar 8 Kesatuan (<i>Unity</i>)	15
Gambar 9 Proporsi (<i>Proportion</i>)	15
Gambar 10 Kemasan primer sekunder dan tersier.....	28
Gambar 11 <i>Software Adobe Illustrator</i>	30
Gambar 12 <i>Software Adobe Photoshop</i>	30
Gambar 13 Logo <i>Yureé Concept</i>	31
Gambar 14 Laptop <i>Dell Latitude 5300</i>	36
Gambar 15 <i>Adobe Illustrator</i> dan <i>Adobe Photoshop</i>	37
Gambar 16 Logo <i>Yureé Concept</i> saat ini.....	42
Gambar 17 Akun <i>Instagram Yureé Concept</i> saat ini.....	43
Gambar 18 <i>Ziplock Bag Yureé Concept</i> saat ini	43
Gambar 19 <i>Totebag Yureé Concept</i> saat ini.....	44
Gambar 20 Warna identitas visual <i>Yureé Concept</i>	46
Gambar 21 Susunan <i>mind mapping Yureé Concept</i>	50
Gambar 22 Referensi visual logo baru <i>Yureé Concept</i>	51
Gambar 23 Palet warna perancangan logo <i>Yureé Concept</i>	52
Gambar 24 Referensi visual perancangan kemasan <i>Yureé Concept</i>	53
Gambar 25 Palet warna perancangan kemasan <i>Yureé Concept</i>	54
Gambar 26 Sketsa eksplorasi logo baru <i>Yureé Concept</i>	55
Gambar 27 Sketsa kemasan primer <i>Yureé Concept</i>	56
Gambar 28 Sketsa kemasan sekunder <i>Yureé Concept</i>	57
Gambar 29 Sketsa elemen pendukung (kartu ucapan terima kasih) <i>Yureé Concept</i>	57
Gambar 30 Sketsa <i>Pattern Yureé Concept</i>	58
Gambar 31 Sketsa elemen pendukung (label gantung) <i>Yureé Concept</i>	59
Gambar 32 Proses pengembangan alternatif logo baru <i>Yureé Concept</i>	60
Gambar 33 Proses penyesuaian logo final <i>Yureé Concept</i>	61
Gambar 34 Proses menentukan <i>primary logo, secondary logo, dan logomark Yureé Concept</i>	63
Gambar 35 Proses digitalisasi desain <i>ziplock bag Yureé Concept</i>	63
Gambar 36 Proses pewarnaan desain kemasan primer <i>Yureé Concept</i>	64
Gambar 37 Proses visualisasi <i>mockup</i> desain kemasan primer <i>Yureé Concept</i>	64
Gambar 38 Proses digitalisasi desain kemasan sekunder <i>Yureé Concept</i>	65
Gambar 39 Proses pewarnaan desain kemasan sekunder <i>Yureé Concept</i>	66
Gambar 40 Proses visualisasi <i>mockup</i> kemasan sekunder <i>Yureé Concept</i>	66
Gambar 41 <i>Pattern Yureé Concept</i>	67

Gambar 42 Proses digitalisasi desain kartu ucapan terima kasih <i>Yureé Concept</i>	67
Gambar 43 Proses pewarnaan desain kartu ucapan terima kasih <i>Yureé Concept</i>	68
Gambar 44 Proses visualisasi <i>mockup</i> desain kartu ucapan terima kasih <i>Yureé Concept</i> .	69
Gambar 45 Proses digitalisasi desain label gantung <i>Yureé Concept</i>	69
Gambar 46 Proses pewarnaan desain label gantung <i>Yureé Concept</i>	70
Gambar 47 Membuat file visualisasi <i>mockup</i> pada <i>Adobe Photoshop</i>	70
Gambar 48 Menentukan warna latar belakang <i>mockup</i>	71
Gambar 49 Mengimpor aset dan mengatur komposisi <i>mockup</i>	72
Gambar 50 Tahap akhir visualisasi <i>mockup</i>	73
Gambar 51 Proses penyusunan panduan identitas visual <i>Yureé Concept</i>	74
Gambar 52 Finalisasi penyusunan identitas visual <i>Yureé Concept</i>	74
Gambar 53 Hasil desain perancangan ulang logo dan desain kemasan <i>Yureé Concept</i>	75
Gambar 54 Tanggapan responden pada pertanyaan 1.....	79
Gambar 55 Tanggapan responden pada pertanyaan 2.....	80
Gambar 56 Tanggapan responden pada pertanyaan 3.....	81
Gambar 57 Tanggapan responden pada pertanyaan 4.....	82
Gambar 58 Tanggapan responden pada pertanyaan 5.....	83
Gambar 59 Tanggapan responden pada pertanyaan 6.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	90
Lampiran 2 Lembar Pembimbing I	91
Lampiran 3 Lembar Pembimbing II	92
Lampiran 4 Surat Keterangan Wawancara.....	93
Lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	94
Lampiran 6 Surat Evaluasi Tugas Akhir	96
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan/Pembuatan Produk TA	97
Lampiran 8 Sketsa Desain	98

